

После окончания первого группового этапа Чэнь Мо опубликовал пост на «Вейбо».

«За играми первой сетки чемпионата игры «League of Legends» следило более восьми миллионов китайцев через интернет или телевидение, а также около трех миллионов зрителей пришло из Европы, Америки и Южной Кореи. Это означает, что первый чемпионат по игре «League of Legends» стал самым популярным киберспортивным событием в истории!»

Как только этот пост был выпущен, он сразу же вызвал много жарких дискуссий.

До этого момента многие обычные игроки могли лишь смутно ощутить, что этот чемпионат был очень горячим, но многие не знали о конкретных числах.

Однако данные о почти что одиннадцати миллионах зрителях действительно шокировали многих!

Поскольку такая статистика намного превзошла все предыдущие киберспортивные турниры, она также означала, что этот чемпионат по игре «League of Legends» стал поворотным событием, так как теперь киберспортивные турниры могли конкурировать с некоторыми традиционными видами спорта!

В то же время на форумах многие обсуждали этот вопрос.

«Общее количество зрителей превысило одиннадцать миллионов? Seriously?»

«Я не думаю, что это фейк. Многие мои друзья следят за чемпионатом и я видел, что в последнее время многие стримеры смотрят за играми».

«В последнее время то и дело говорят об этом чемпионате, так что я не думаю, что эта статистика неправильная!»

«Я не думаю, что одиннадцать миллионов является каким-то огромным числом. Недавнюю технологическую конференцию смотрело более шести миллионов человек. Но кто-нибудь слышал о ней или о том, о чем там говорили? В то же время о «League of Legends» то и дело говорят тут и там.»

«О, ну это же международное событие. Вначале многие люди не обращали на этот чемпионат внимания, но после того, как две китайские команды обыграли иностранные команды, все стали пристально наблюдать за дальнейшими событиями!»

«Если отечественная команда сможет выиграть этот чемпионат, то я думаю, что этот чемпионат войдет в историю!»

----

Штаб-квартира компании «Императорская династия».

Глава компании «Императорская династия», «Дзен» и несколько других влиятельных компаний Китая присутствовали сейчас на экстренной встрече.

Сюй Сяоцзюнь являлся главным на этом собрании, и сейчас его лицо выглядело не очень хорошо.

На этом собрании присутствовали непосредственные руководители основных платформ. Все эти люди - персонажи, которых он не смел оскорбить.

Если эти люди объединят свои силы, то они смогут запросто определить жизнь и смерть большого количества игр.

Если все отечественные игровые платформы вдруг резко не захотят выпускать на своих платформах какую-нибудь игру от среднего геймдизайнера, для последнего это будет, по сути, смертным приговором.

Но сейчас атмосфера в конференц-зале была ужасной.

Сюй Сяоцзюнь откашлялся и сказал: - Количество зрителей чемпионата игры «League of Legends» преодолело отметку в десять миллионов. Можно сказать, что по влиянию эта игра уже может сравниться со многими традиционными спортивными соревнованиями. Мы ожидаем, что после чемпионата эта игра получит взрывной рост.

Он посмотрел на всех присутствующих. - Президент Линь организовал эту встречу только для того, чтобы мы могли обсудить контрмеры, каждый может высказать свое мнение.

- При нынешней популярности игры «League of Legends», боюсь, что любые контрмеры бесполезны.

Сюй Сяоцзюнь знал, что Яо Бо прав. С нынешним импульсом игры «League of Legends» какие контрмеры смогут что-то ей сделать? И еще успех чемпионата полностью зависел от организаторов и самой игры.

Сюй Сяоцзюнь торжественно сказал: - Мы должны, по крайней мере, проанализировать успех этого чемпионата, так что даже если никакие контрмеры не будут приняты, мы все равно должны извлечь выгоду из этой встречи.

Яо Бо кивнул. - Верно, давайте по крайней мере проанализируем успех этого чемпионата.

----

Большинство геймдизайнеров так же анализировали причины успеха чемпионата игры «League of Legends».

В самом начале игра «League of Legends» вместе со всей платформой компании «Удар молнии» подавлялась множествами способов. Но в результате игра «League of Legends» смогла выйти на рынок и занять доминирующую позицию на рынке ПК-игр.

И на данный момент Чэнь Мо имел очень успешные работы на рынке мобильных игр и рынке ПК-игр, а также на рынке виртуальных игр.

Так много компаний объединившись не смогли победить Чэнь Мо, который был один... Какой стыд.

И этот чемпионат был похож на соль, которая обильно сыпалась на кровоточащие раны.

Первоначально никто не придавал значению этому чемпионату, ибо никто не видел в нем никаких существенных угроз.

И в мозгах большинства боссов игровых компаний находилась прибыль, а киберспортивные турниры прибыли не приносили.

На киберспортивные турниры нужно было тратить деньги на аренду площадок, оборудования, призовой фонд, приглашать известных игроков со всего мира... все это стоило огромных денег, и билеты на турниры не могли стоить дорого, из-за чего обычно даже половина стоимости подобных турниров не отбивалась.

Кроме того, было очень трудно привлечь спонсоров.

Многие киберспортивные турниры просто сжигали деньги организаторов.

И на этот раз тактика Чэнь Мо была слишком шикарна, независимо от места проведения или призового фонда, все его установки побили все рекорды. И если судить затраты и результаты предыдущих киберспортивных турниров, то такие огромные вложение никогда не будут отбиты!

Но как только появились данные по просмотрам, многие были ошеломлены.

Кто бы мог подумать, что популярность этого чемпионата будет настолько огромной?!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1362377>